Y a-t-il quelqu'un pour sauver la Cité… ?

Cette énigme, qu'auront à résoudre les aventuriers, peut s'insérer dans Elric ou Hawkmoon. Les noms des villes, nations et principales ont été laissées obscures, afin de faciliter le travail d'adaptation du M.J. Celui-ci aura à insérer les éléments propres aux jeux du Cycle du Champion Eternel, soit la magie démoniaque pour Elric, soit les créations technologiques pour Hawkmoon, voire même un subtil mélange des deux s'il veut une aventure au très long cours.

Introduction

Les développements de cette aventure peuvent être très nombreux.

Des synopsis plus ou moins détaillés permettront au MJ de terminer lui-même ce qui pourrait être une campagne très déroutante pour des personnages habitués à frayer avec la noblesse et des gens cultivés.

Enfin ce scénario est bâti de manière particulière. Il présente les faits adaptés au jeu que vous aurez choisi, ainsi que les principaux personnages, les lieux intéressants à visiter, et les moyens d'y accéder. Il s'agit d'une enquête laissant toute latitude aux aventuriers, et le MJ aura certainement à improviser de nombreux personnages.

Chronologie

Les jours seront décomptés à partir de l'entrée en lice des aventuriers le jour J.

J-30 Un jeune noble arrogant de la cité traverse le quartier pauvre et bouscule plusieurs pauvres hères. Un vieux mendiant l'insulte. Le jeune noble fait intervenir la garde qui emprisonne le mendiant.

J-29 Le vieux mendiant subit le supplice de la roue. Ecartelé et meurtrit par 50 coups de bâtons, les forces du vieil homme l'abandonnent définitivement. Mais avant de mourir, il maudit le jeune noble pour son arrogance et ses pêchés.

J-23 Un autre mendiant, très lié au vieux, tente de le venger en assassinant le jeune homme. La tentative échoue, le mendiant est abattu sur place. En représailles, les autorités décident de débarrasser la cité de ses parasites, satisfaites de l'excuse qui leur est fournie.

J-12 La cité s'enorgueillit d'être « propre ». Les rues sont libérées des mendiants qui disparaissent dans les oubliettes ou qui se cachent dans les égouts ou les quartiers pauvres. A partir de cette date, il survient une disparition par journée dans les rangs des citoyens. Aucune enquête sérieuse n'est ouverte, aucune famille des disparus n'étant en mesure de la financer.

J-8 Une procession de lépreux, tous vêtus d'une toge blanche, font leur apparition et professent la Rédemption et le pardon pour les mendiants emprisonnés. Les manifestations sont disloquées par la garde.

J-7 Les lépreux refont leur apparition, ailleurs dans la ville contaminant insidieusement un grand nombre de personnes. Les autorités paniquent. Les lépreux doivent être chassés coûte que coûte de la ville. Un bref massacre s'ensuit, ainsi que l'incinération des malheureux.

J-5 La « même » procession de lépreux réapparaît, continuant à répandre la maladie. Quelques nobles et plusieurs bourgeois sont touchés, ainsi qu'un grand nombre des autres citoyens. Nouvelle intervention de la garde qui, n'osant approcher, abat les lépreux avec des arcs. Nouvel incendie.

J-4 La maladie se développe excessivement vite.

Certains parlent de sorcellerie. De plus, la procession des Toges Blanches refait son apparition. La garde, paralysée par la superstition, refuse de repartir en croisade contre les lépreux, d'autant plus que certains d'entre eux montrent également les premiers symptômes. Tous les mendiants sont libérés des oubliettes. Quelques uns quittent la ville.

J-2 Le soir, la vieille dame noble disparaît.

La Lèpre Déviante

Cette maladie étant le moteur de l'histoire, il est normal que nous vous donnions quelques précisions.
A ce sujet, nos sources sont essentiellement le Dictionnaire de la Médecine (Larousse de Poche), et le format de présentation est inspiré d'un article paru dans le Casus Belli n°39 (Devine qui vient dîner ce soir… sur les maladies).
Il s'agit bien sûr d'une variante de la lèpre qui, je l'espère, ne choquera pas trop la profession médicale.
Elle est caractérisée par l'apparition de tâches roses s'étendant sur tout le corps.
A ces endroits, la peau perd toute sensibilité tactile et thermique, et devient incapable de sudation.
Le malade subit également des lésions nerveuses, entraînant une atrophie musculaire ainsi que des troubles sensitifs. Le plus spectaculaire demeure néanmoins les modifications cutanées provoquant mutilations et déformation des os.
Incubation : CON en 1D4+2 jours
Effets : voir commentaire, plus perte de 1 point de FOR, CON et POU par mois, ainsi que de 3 points de CHA par mois.
Durée : jusqu'à la mort du malade (lorsqu'une caractéristiques autre que le CHA tombe à 0), ou jusqu'à la fin du traitement.
Traitement : Connaissance de la Médecine (maladie grave : 61% minimum requis).
Durée : 1D3 mois de repos et de soins intensifs.
Suites : les points perdus le seront définitivement.
Les personnages, au terme de cette aventure, devront réussir un jet de CONx5 ou contracter cette maladie.
Trouver un médecin compétent peut constituer une aventure par elle-même…

Les Joueurs

Les évènements des derniers jours sont en train de semer une certaine panique auprès des dirigeants de la cité.

Ils ne savent absolument pas comment endiguer les vagues successives de lépreux qui meurtrissent leur cité, ni d'où ils viennent. Certains murmurent que ce sont les âmes de ceux qui ont en premier péri par le feu, qui reviennent hanter les vivants. En parallèle, des disparitions ont régulièrement lieu en ville. La dernière en date, sur laquelle il sera demandé aux aventuriers d'enquêter, est celle d'une noble et vieille dame, l'une des plus grandes fortunes de la cité. Vous pouvez introduire les personnages de la manière la plus appropriée selon leur renommée, leurs intérêts ou leurs motivations propres. Ils seront certainement engagés, pour une belle somme en or et par un neveu, afin de retrouver la noble dame.

Enfin, il se pourrait que l'in d'eux, ou un membre de sa famille, soit également contaminé par la lèpre. C'est au MJ de régler tous les détails exacts de l'introduction.

L'Enquête

Les Lieux de la Disparition

La vieille dame a disparu dans les jardins de la ville. Son majordome peut y conduire les aventuriers, ainsi que fournir les renseignements suivants.

La vieille dame s'y rendait chaque semaine afin de se détendre et de nourrir les cygnes, les canards et les poissons de l'étang. Elle était accompagnée par un garde du corps, jeune mais expérimenté.

Les jardins qui entourent l'étang sont parsemés de haies et de ronciers, ainsi que de kiosques bien entretenus où les soupirants reçoivent leurs rendez-vous de leurs dulcinées.
La nuit venue, ce sont d'autres rendez-vous qui ont lieu, mais moins romanesques. C'est un lieu de prostitution, de marché noir et de vente de drogues illégales, contrastant totalement avec les visiteurs diurnes.

Les aventuriers peuvent parler avec quelques uns des habitués du parc. Ils confirment les habitudes régulières de la vieille dame, mais leur apprennent également qu'elle s'était attardée, à la tombée de la nuit, pour retrouver une broche perdue. Son garde du corps ne la quittant jamais lorsqu'ils



sont dans le parc, ils ne se sont pas inquiétés, et après avoir poliment un peu participé aux recherches, se sont retirés.

Le périmètre où la vieille dame avait l'habitude de se reposer a été encerclé par des barrières amovibles, et un garde officiel de la cité monte la garde devant, afin que personne ne vienne déranger les lieux de la disparition. En l'interrogeant, il affirme que personne ne s'est approché de cette zone, à part des mendiants qu'il a immédiatement chassés et un couple qui voulait profiter du cadre idyllique.

Quoi que les aventuriers fassent, ils ne pourront pas retrouver la broche perdue. Par contre, ils peuvent relever des traces de sang ainsi que des marques sur le sol révélant qu'un corps assez lourd aurait été tiré. Ce qui a donné l'alerte sur la disparition, c'est l'épée ensanglantée du garde du corps, maladroitement jetée dans un rosier et qui dépasse un peu. Sur la grève de l'étang, légèrement enfoncée dans la vase et dissimulée par l'eau trouble, on peut retrouver une main, récemment sectionnée au niveau du poignet. Il y manque deux doigts, elle ne porte aucune bague, et malgré un séjour d'une nuit dans l'eau de l'étang, les ongles sont complètement crottés et noircis par la fange.

Enfin, le dernier indice est une bande de tissus accrochée à une branche de rosier. Le tissage est très grossier, et est souillé par la saleté et les immondices.

Ces deux derniers indices tendraient bien sûr à démontrer l'implication de mendiants dans l'enlèvement, mais les aventuriers doivent le comprendre tout seul.

Le Prêteur sur Gage

Les aventuriers peuvent avoir l'idée de demander au majordome une description de la broche de la vieille dame. Si par la suite ils pensent à visiter les prêteurs sur gage de la ville, ils pourront recueillir des indices supplémentaires.

Chez le moins honnête, ils ont affaire avec un homme sale, mal rasé et bedonnant, vêtu d'une chemise grise tachée de graisse. Il avoue avoir reçu la visite de quatre mendiants, au petit matin du jour J-1. L'un d'eux, a-t-il remarqué, avait un moignon ensanglanté sommairement bandé de linge sale et imbibé de sang. Il s'apprêtait à les chasser lorsque le plus grand des trois, un borgne à l'air mauvais lui a montré la broche. Intéressé, il leur en a proposé 3 pièces d'or.

Il accepte de montrer la broche aux aventuriers (c'est bien la même), mais refuse de la restituer si cela lui est demandé. Néanmoins, sachant que les mendiants ne reviendront jamais rechercher leur gage, il accepte de la revendre, mais pour 30 pièces d'or au moins.

Bien sûr, il ne connaît pas les mendiants, et à part leurs afflictions respectives, ne peut pas véritablement les décrire.

Le Prêteur sur Gage

Sale, mal rasé, ventru et vêtu d'une chemise maculée de graisse, c'est le personnage antipathique par excellence. C'est avec répugnance qu'il aidera les aventuriers, à moins qu'on ne lui graisse la patte. Il rechignera à donner le moindre indice, et refusera de restituer la broche à sa propriétaire, même à la fin de l'aventure si elle a survécu, sauf contre un bon prix.
Marchand de qualité discutable, il s'est enrichi sur les pauvres et les endettés. Sa personnalité est tendue vers le profit facile. Néanmoins, il sait marchander et diriger une discussion. Ayant eu à repousser des braqueurs, il a appris le maniement de l'arbalète. Dissuasif.

La Lettre

Les aventuriers ont l'autorisation de fouiller le bureau de la vieille dame. Parmi les quelques papiers, ils pourront trouver une lettre récente en provenance d'une institution de charité, l'église de Sœur Bienvenue. Eventuellement, le majordome peut les informer du lien entre sa maîtresse et Sœur Bienvenue. En fait, elle est l'une des principales bienfaitrices de l'église.

Eglise de Sœur Bienvenue

C'est une ancienne église à moitié délabrée, en perpétuelle réfection, qui accueille les plus défavorisés de la ville. Elle abrite une centaine de paillasses plus ou moins propres, et une fois par jour, un repas chaud est servi, un peu dans l'esprit de nos soupes populaires. Sœur Bienvenue est une vieille femme souriante qui va sur ses 90 ans. Menue, maigre à l'extrême, elle est vêtue d'une robe simple et austère. Avant de se consacrer à la charité, elle a été la nourrice de la vieille dame, aussi y a-t-il toujours eu une certaine complicité entre elles. C'est d'ailleurs grâce à la richesse personnelle de la noble dame que Sœur Bienvenue a pu racheter cette église et commencer sa restauration en vue d'en faire u asile pour sans-abri.

La noble dame lui rendait visite deux à trois fois par mois, la dernière occasion étant à J-4. Elle a appris par ses protégés l'existence des Lépreux en toge blanche, mais n'a jamais eu aucun contact avec eux. Elle est bien sûr peinée par le traitement qui leur a été réservé. S'il u a beaucoup de borgnes et d'éclopés parmi ses protégés, elle ne parviendra pas, malgré les descriptions du prêteur sur gage, à identifier les quatre mendiants, et n'est au courant d'aucun blessé récent parmi eux. Elle remarquera que seule une faible portion de mendiants accepte l'asile qu'elle offre, et que ceux qui intéressent les aventuriers ne sont probablement pas « ses enfants ». Sœur Bienvenue est par ailleurs d'une naïveté touchante, et croit fermement que la plupart des gens de son environnement sont incapables de la moindre méchanceté. Sœur Bienvenue a quatre assistants bénévoles avec elle. Aucun ne peut communiquer d'informations intéressantes pour le moment, mais les aventuriers peuvent leur faire promettre de les tenir au courant s'ils apprennent quelque chose.

Le Majordome

Un homme de moyenne taille, au visage sévère et émacié, portant une moue perpétuelle. Toujours très digne, il peut être d'une grand secours, surtout en ce qui concerne les habitudes et les connaissances de la vieille dame. C'est peut-être lui qui suggérera aux PJs de visiter Sœur Bienvenue. Aristocratique dans ses manières, il est capable de répondre à tous les problèmes de bienséance et a une bonne culture générale (pour le monde). Cependant, ses aptitudes au combat sont des plus limitées.



La Procession

A partir de J+2, les lépreux en toge blanche font une apparition par jour dans les rues.

Ils ne sont gênés par aucune garde, tout le monde s'enfuyant sur leur passage de peur d'être maudits et contaminés. Ils apparaissent toujours en nombre constant (huit hommes) depuis J-8, et leur retour inévitable, qu'ils soient chassés, abattus ou non, ne fait que renforcer leur « aura surnaturelle ».

S'ils sont interpellés par les personnages, ce qui devrait arriver à un moment ou à un autre, ils ne répondent rien, une expression débile et un sourire niais barrant leur visage. Aucun d'eux ne parle, sauf pour geindre et pleurer s'ils sont molestés. Bien sûr, les membres manquants de la procession seront remplacés le lendemain par d'autres.

Les PJs n'ont aucun mal à suivre la procession s'ils le désirent. Ils peuvent les suivre durant tout leur circuit en ville, et ce même s'ils ne sont pas discrets, les lépreux sont trop simples d'esprit pour s'en préoccuper. Arrivés à l'embouchure des égouts et du fleuve (ou tout autre endroit similaire disponible), ils ôtent leurs toges blanches, les cachent sous des buissons, et pénètrent dans les égouts.

Là, le manque de lumière et la parfaite connaissance des lépreux des égouts devraient faire que les aventuriers soient rapidement semés, et peut être même perdus. En effet, le réseau des égouts est tentaculaire, et les échos allant d'une boyau à l'autre rendent la filature difficile, même pour des oreilles exercées.

La Colline des Gueux

C'est un endroit où se regroupent, la nuit, la plupart des mendiants qui refusent l'aide de Sœur Bienvenue.

L'endroit est couvert de déchets, détritus, et autres immondices. Les « résidents permanents » sont ceux qui, minés par la maladie ou les afflictions, sont trop faibles pour se déplacer. Les autres tiennent compagnie, les soulagent de leurs douleurs lorsqu'ils le peuvent, mais sans plus. L'endroit est impressionnant à visiter, surtout la nuit. En effet, des feux malingres projettent une lueur blafarde sur les visages sales et mangés par la barbe des mendiants.

Les regards torves se mêlent aux membres déformés, les bossus aux simples d'esprit, dans un concert de gémissements, de toux et de râles.

Là encore, les descriptions détenues par les aventuriers correspondent à une bonne douzaine d'individus, à part le blessé, dont personne ne semble avoir entendu parler. Mais ici, les rumeurs vont bon train. En se montrant généreux (mais pas trop, sinon ils pourraient être submergés, lynchés puis pillés), les aventuriers pourront recueillir des renseignements intéressants sur les autres groupes de mendiants.

Ils apprendront qu'il y a « en gros » trois catégories. Eux-mêmes, de la Collin des Gueux ; ceux de Sœur Bienvenue ; et enfin les Racleurs de Boue, qui vivent

dans les égouts. C'est avec ces derniers qu'ils entretiennent le moins de rapports, voire même une certaine hostilité.

Eventuellement, les aventuriers pourront rencontrer un ancien Racleur susceptible de les guider dans les égouts, à condition qu'il soit bien payé, car il est désormais considéré comme un traître par les autres mendiants des égouts.

Les Racleurs de Boue

Ce rassemblement de mendiants a choisi les égouts pour plusieurs raisons.

La première est la tranquillité. En effet, les égouts sont suffisamment malodorants pour tenir à l'écart la très grande majorité des curieux.

La seconde est qu'ils ne risquent pas de faire des rencontres inattendues et qu'ils peuvent ainsi continuer à affiner leurs idées anarchistes et révolutionnaires. Car c'est ce qu'ils prêchent et le guide des aventuriers pourra le leur révéler, puisque c'est à cause de cela qu'il les a quittés.

Néanmoins, livrés à eux-mêmes, ils sont plutôt inoffensifs, quoique encore un peu forts en gueule. Tout ce qui leur manquait, c'était un leader, du moins jusqu'à l'exécution du premier mendiant, qui a servi de catalyseur à leur révolte secrète.

D'ailleurs, seule la poignée de Racleurs à la tête du mouvement est au courant de la propagation de la lèpre.

Il existe dans les égouts un réseau secret connu seulement des meneurs. C'est dans celui-là que sont séquestrés leurs victimes, ainsi que le Lépreux responsable de l'épidémie. Les personnages ne devraient pas les découvrir avec que le blessé ne soit retrouvé.

Si les aventuriers visitent les égouts à la recherche des mendiants, ils pourraient s'attirer leur animosité, et un bref combat (jusqu'à ce qu'au moins un des mendiants soit sévèrement blessé) pourrait avoir lieu.

S'ils sont repoussés, ils se tiennent à distance raisonnable, mais restent autour de leurs envahisseurs. S'ils parviennent à maîtriser les intrus, ceux-ci sont dépouillés et relâchés à la surface, avec peut-être une ou deux mutilations à la clef pour les punir.

Si les aventuriers parviennent à conserver une position dominante, des échanges verbaux peuvent avoir lieu. Ils comprennent rapidement qu'ils sont indésirables, et de tout manière, ces mendiants là n'ont rien à leur apprendre.

Par contre, le bruit de leur visite aura tôt fait d'arriver aux oreilles des meneurs du mouvement, qui peuvent alors envisager de s'occuper sérieusement des curieux.

Les Racleurs de boue

Ce sont des mendiants tout à fait ordinaires, mais qui ont parfaitement assimilé les tactiques de combat de masse. Ils submergent donc les aventuriers jusqu'à les écraser sous leur poids, que ce soit s'ils s'introduisent sans invitation dans leurs égouts, ou s'ils sont appelés par le borgne à les occire.

Le Gangrené

A J+5, un des assistants de Sœur Bienvenue vient chercher les aventuriers. Il leur apprend que le blessé vient de faire son apparition à l'église. Sa blessure est gangrenée, et il est actuellement très mal, pris de délire et de douleur.

A moins que les aventuriers n'aient laissé de consignes en ce sens, c'est Sœur Bienvenue qui a pensé préférable de les prévenir de son retour. En effet, elle peut leur apprendre que celui-ci est un de ses protégés occasionnels. Elle ne tolère bien sûr pas des méthodes d'interrogatoires violentes, et insiste pour y assister.

Les aventuriers peuvent



sentir se dégager du gangreneux une vague odeur d'égouts, bien qu'il ait été soigneusement lavé par les assistants de Sœur Bienvenue. Ses propos sont incohérents, mais s'il est un peu stimulé, à la mention du nom de la vieille dame, il marmonne ces bribes de phrases :
« …la vieille… suivre église… parc…égouts, cage… la vieille… égouts…lèpre… première ville… les autres suivront ».

Il ne sera bien sûr d'aucune autre utilité et finira par succomber à ses blessures d'ici une semaine ou deux.

Le Borgne

C'est lui qui a emmené le blessé chez Sœur Bienvenue, dans l'espoir qu'elle pourrait faire quelque chose pour lui. Il s'est attardé dans le périmètre, suffisamment pour assister à l'arrivée des aventuriers.

Deux options :

1. Les personnages sont déjà allés dans les égouts : il les reconnaît, car il était dans la bande des agresseurs. Il s'en va prestement avertir ses compagnons que l'intrusion de fouineurs n'était pas fortuite.
2. Ils n'y ont jamais mis les pieds : le borgne trouve plus sage de s'éclipser en présence d'hommes en armes, mais reste dans les environs. Si les aventuriers ont mine de rechercher celui qui a amené le blessé et qu'un des assistants le



désigne du doigt, il prend alors la fuite. Les conséquences sont alors les mêmes que précédemment. Sinon, le rencontre n'a pas pour l'instant d'incidences.

En cas de poursuite, le borgne ne devrait pas avoir trop de mal pour fuir et se cacher, dans une ville où il connaît chaque détour de ruelle. Mais si les aventuriers parviennent à le rattraper, alors ils prendront inévitablement un raccourci dans l'aventure puisque le borgne leur révèle à peu près tout ce qu'il sait, après avoir résisté crânement une minute à toutes les menaces que peuvent proférer les aventuriers.

Voici ce qu'il sait : les racleurs ont décidé que les dirigeants de la cité avaient besoin d'une leçon. Pour cela, ils ont décidé de se servir d'un de leurs leaders affligés par une forme évolutive de la lèpre, et qui est donc maintenu au secret dans les égouts. Son rôle est de contaminer certains mendiants sélectionnés, trop stupides pour réaliser ce qui leur arrive, afin qu'ils répandent la lèpre à la surface. Le but de la manœuvre est d'effrayer les citadins, et les gagner progressivement à leur cause en les affligeants tels qu'eux ont été affligés par le sort. La nation se décidera alors à mettre la ville en quarantaine et eux n'auront plus qu'à se proclamer maîtres de la cité que toutes les bonnes volontés auront désertée.

Bien sûr, il est prévu de recommencer le processus dans les villes voisines, jusqu'à contrôler les centres névralgiques du pays. Même si le processus risque d'être un peu lent, plus personne ne se moquera ni ne maltraitera les défavorisés tels que les mendiants.

Concernant ce qui intéresse les personnages en premier lieu, il peut les informer que lui et d'autres avaient pour mission de capturer des personnes destinées à être sacrifiés à Malchin/donnés à manger au lépreux. Ils ont pensé joindre les bénéfices à l'intérêt en s'en prenant à quelqu'un de faible et riche qu'ils pourraient dépouiller. Comme ils visitaient occasionnellement l'église de Sœur Bienvenue, ils y ont remarqué la noble dame, et ont décidé que ce serait une de leurs prochaines victimes.

Ils pensaient aisément venir à bout du garde du corps, mais celui-ci parvint à infliger une blessure majeure à l'un d'eux (le gangrené) avant d'être assommé puis roué de coups. Les deux corps inconscients furent ligotés et traînés dans les égouts où le lépreux a disposé (ou disposera, au choix) d'eux.
Le borgne connaît le chemin des égouts menant jusqu'au lépreux. Il accepte d'y conduire les personnages en échange de sa liberté et

Le Borgne

Un grand homme d'une trentaine d'années, très maigre et à la pomme d'Adam proéminente, son visage est mangé par une barbe broussailleuse couleur de jais, comme ses cheveux bouclés. Il porte un bandeau sur l'œil droit, masquant à peine une cicatrice toute en longueur.
Il fait partie des mendiants impliqués dans le coup d'état, et est doté d'une intelligence moyenne. Il a pris de nombreuses précautions pour éviter d'être également contaminé par la lèpre déviante.
C'est un crâneur, qui essaie de toujours sauver les apparences, et ceci afin de cacher sa lâcheté naturelle. Il fuit les aventuriers, et essaie de revenir avec un fort parti de Racleurs afin de les mettre en pièce. S'il est en position de force, il peut se montrer violent et cruel.

l'assurance qu'il ne sera plus maltraité. En fait, s'il est relâché, il quitte la ville.

Les Egouts

Comme les aventuriers peuvent déjà en avoir eu un aperçu, les égouts forment un réseau complexe de tunnels circulaires, pavés de briques et nimbés de ténèbres.

Le chenal central de chaque veine sert de lit à une rivière artificielle malodorante dans laquelle flotte une incroyable quantité de détritus et d'excréments, aux proportions de la ville sous laquelle elle s'étend de manière tentaculaire.

Dans chaque veine, les échos et les bruits de clapotis venant d'autres artères rendrent difficile toute orientation au son. De plus, ceux-ci sont répercutés sur une très longue distance, donnant une illusion de proximité de la source émettrice.
On entend parfois les lamentations des sacrifiés destinés à Malchin/aux repas du lépreux, mais celui-ci, loin d'alerter les curieux, ne font que renforcer la mauvaise réputation des lieux supposés abriter divers carnassiers encore inconnus.

Des employés sont chargés de l'entretien de certains veines, mais ont vite abandonné celles occupées par les mendiants et d'autres s'enfonçant dans des couloirs obscurs très anciens, réputés conduire vers un funeste sort. C'est dans un de ceux-ci que les mendiants conspirateurs préparent la prise de la ville.

Selon votre monde, vous pouvez peupler les branches abandonnées des égouts par des hordes de rats, des alligators, des mutants anthropophages ou quelques démons choisis.

Néanmoins, un combat contre cette faune spéciale n'est pas l'objet du scénario, aussi ce sera à vous de préparer de telles rencontres, si vous décidez qu'elles existent.

Le Lépreux

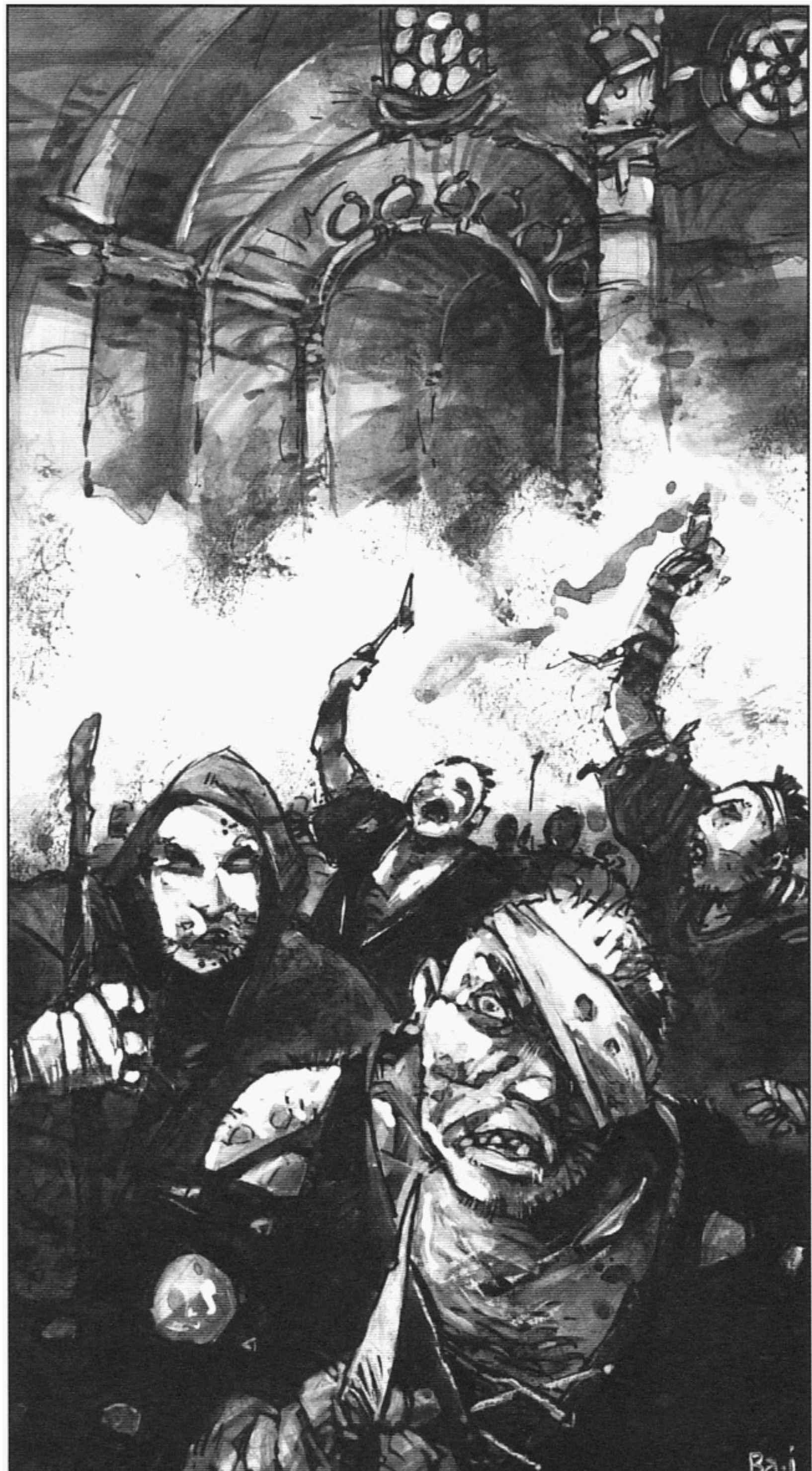
Il campe dans une grande salle dotée d'arches enténébrées. Plusieurs canaux partent dans différentes directions, celles de votre choix.

L'îlot artificiel central peut ou non abriter un autel de sacrifice selon la trame choisie. Une grande cage, aux solides barreaux de bronze, en occupe la majeure partie A nouveau, son utilité est différente selon la trame employée.

Pour Elric, elle contient les victimes à sacrifier au Seigneur Malchin du Chaos. Pour Hawkmoon, le Lépreux s'y enferme lui-même avec ses victimes impuissantes, les tuant et les dévorants à son rythme. Quelques mendiants, tous des simples d'esprits, sont également enfermés avec le lépreux, afin de contracter sa maladie et d'aller par la suite la répandre à la surface.
Outre quelques barques arrimées à un ponton de l'îlot central, de nombreuses caisses de taille variable occupent l'îlot ou les bords des canaux. Ils contiennent des armes neuves telles que dagues, lances, flèches, boucliers et casques, mais aussi des cordes, des chaînes, des torches, des lanternes et des réserves d'huile ou de poix. Il n'y a par contre que peu de jeux d'armures complètes. Il y a là suffisamment de matériel pour conduire une guerre civile.

Le Lépreux

C'est un homme d'une quarantaine d'années, qui semble être en phase terminale de sa



maladie. Mais les apparences sont trompeuses, car il a gardé l'ensemble de ses moyens, et sa maladie ne l'affecte pas plus que cela. Il est la clé de voûte de la révolution telle qu'il l'a exposée à ses camarades, aussi en tire-t-il prestige et autorité, même s'il est contraint à la réclusion dans les égouts à cause de la contagion de son mal.

Hawkmoon : Sa rencontre avec un généticien foi a été la cause de cette mutation qui fait de lui le vecteur involontaire de la lèpre déviante. Le sorcier était lui-même affligé par la lèpre classique et il prit en guise de cobaye ce mendiant. Son but, en lui inoculant une lèpre artificielle, était de voir comment le réceptacle développerait des défenses immunitaires, afin de les reproduire et de se guérir, mais aussi d'inverser les effets secondaires.

Cependant, la maladie qu'il avait artificiellement créée le frappa et l'emporta en quelques jours. Le mendiant, bien sûr, survécut et devint immunisé à celle-ci dès qu'elle eut fini de ravager son apparence.

Après plusieurs mois d'errances sur des champs de batailles de l'Europe, son palais altéré n'apprécia plus que le goût de la chair humaine, dont il devint vite un gourmet. Lorsqu'il se joignit aux Racleurs de Boue, il ne se doutait pas qu'en quelques mois, il deviendrait leur malveillant chef…

Elric : Ce mendiant acquit son statut de « lèpre vivante » lorsqu'il passa un marché, pour lui survivre, avec Malchin du Chaos. Celui-ci l'accepta comme agent tant qu'il répandrait la maladie autour et lui accorderait de nombreux sacrifices. Associant les ignobles visées de son dieu tutélaire à ses ambitions propres, il réunit autour de lui quelques mendiants soigneusement choisis, et formera le complot qui le propulserait au sommet de la société.

Dans les deux cas, le Lépreux démontre un sens pratique de la politique et de l'intrigue qui lui ont permis de rentrer en contact avec un noble haut placé qui finance sa révolution. Il lui fallait désormais sa horde de mendiants et les pousser à l'insurrection. L'exécution d'un vieux mendiant fut le catalyseur de ce projet. Il ne manquait plus qu'à les convaincre de leur invulnérabilité, avec des processions



de « fantômes » idéalisant la malédiction du vieillard mort sur la roue. Les acteurs étaient en place, le matériel abondait. Il passa alors à l'action et lâcha ses lépreux dans les rues.

Le Lépreux, s'il survit à sa rencontre avec les aventuriers (il profite de la première occasion pour plonger dans les eaux malsaines des égouts et pour disparaître dans l'obscurité), peut devenir un ennemi acharné, cherchant à tous prix à éliminer ou à contaminer les aventuriers. Il emploie tous les moyens afin d'entraver leur enquête qui pourrait les conduire jusqu'à son bienfaiteur (voir développements). Il serait alors intéressant qu'il participe à la confrontation finale.

Résolution

Il est probable que les aventuriers parviennent à abattre le lépreux avant qu'il ne plonge dans les canaux pollués.

Si ce n'est pas le cas, il réapparaîtra certainement dans les prochaines aventures, préparant un autre coup de force (voir les développements). S'il est généreux, le MJ peut décider que les personnages sont arrivés à temps pour sauver la vieille dame, ainsi que quelques autres captifs.

Il est par contre probable que tous auront contracté la lèpre. S'ils les sauvent, les aventuriers recevront les récompenses promises, ainsi que les honneurs de la ville qu'ils ont sauvé des complots. Bien sûr, tout le matériel militaire sera saisi par les autorités à la première occasion.

Développements

Si vous désirez transformer cette aventure en une campagne, vous pouvez prendre en compte, ou simplement vous inspirer, des conseils et des idées suivantes.

Chacune peut potentiellement devenir un scénario complet, selon le temps pendant lequel vous déciderez de travailler dessus.

Les aventuriers pourraient décider de remonter la piste des armes, afin de savoir qui a organisé le coup d'état avorté.

Si ce n'est pas le cas, le gouvernement de la ville pourrait le leur demander, faisant d'eux des agents spéciaux et officiels.

Le Marchand d'Armes

C'est un homme de forte corpulence rompu à de nombreuses

magouilles et frayant régulièrement avec le marché noir. Il n'a aucune position officielle, aussi sera-t-il difficile à saisir.

Il siège dans une autre grande ville de la nation, si possible dotée de nombreuses voies de communications, favorables à ses activités illicites. Des accords passés avec une guilde d'assassins font que plusieurs spadassins le surveillent et le protègent discrètement.

Ses livres de comptes qu'il garde dans une villa cossue pourront révéler l'existence d'un commanditaire secret, dont l'envoyé paie par lettres de change les commandes. Les livraisons sont faites à des sbires du Lépreux, mais également à une troupe de brigands (fausse piste pouvant compliquer la vie des aventuriers).

L'Employé Secret

Il tient probablement ses quartiers dans la capitale de la nation, ou dans une autre grande ville différente de celles jusqu'à présent visitées. C'est le gérant d'une maison close qui sert de couverture à un odieux trafic d'enfants et de jeunes filles. Comme les lettres de change ne portent que le nom de l'institution lubrique, les personnages auront encore à déterminer qui, parmi les employés, peut être l'envoyé du commanditaire. Une enquête parmi les prostituées désireuses de soulager les aventuriers de leur or pourrait être amusante, mais il y aura principalement trois suspects idéaux. Tout d'abord le gérant, dont on connaît la culpabilité ; le trésorier, qui est au courant des transferts secrets de fonds, mais dont la loyauté envers son employeur est indiscutable ; et enfin celle qui dirige concrètement la maison et ses filles, une ancienne prostituée encore désirable, mais qui n'est au courant de rien d'autre.

Intrigues de Palais

Il ne paraîtra à personne étonnant que le commanditaire, comme pourrait l'avouer l'envoyé si les aventuriers arrivent à le faire parler, fasse partie de la cour du royaume, et soit l'ambassadeur d'une puissante nation rivale.

Ses conspirations sont néanmoins tenues soigneusement secrètes, et elles ont jusqu'à présent fait long feu. Sa méthode a été de manipuler un mouvement d'opposants au régime, et de les pousser jusqu'à la révolte. Dans le chaos qui résulterait d'une guerre civile dans un pays miné par la maladie, la nation rivale n'aura pas trop de difficultés pour s'emparer des rênes du pouvoir et annexer une nouvelle province.

Il reste à anticiper la méthode que les aventuriers choisiront pour écarter tout péril du trône royal. Chercheront-ils à discréditer l'intriguant (peu facile), à prouver sa compromission, ou simplement à l'assassiner ? Quelle que soit la méthode, les conséquences seront lourdes pour les aventuriers, puisqu'ils pourraient s'attirer les foudres d'un puissant royaume, et se trouver au milieu d'une guerre entre les deux nations. L'issu de celle-ci est à déterminer par le MJ, qui pourra en profiter pour baser de nouvelles aventures sur les péripéties de ses personnages.

Le Lépreux pourra réapparaître dans cette ville, et tenter de nouveau le coup de la lèpre, au profit direct de son commanditaire. Une force d'invasion serait alors prête à prendre avantage du chaos résultant pour mettre le roi à genoux.

Olivier Saraja

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 21** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en novembre 1994.

Il a été écrit par **Olivier Saraja** et illustré par **Vincent Bailli**.

~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

~~~~~~~~~~~